SPECIALE GIOCHI PARLANTI



JACKSON SOFT

C 64 & 128

VERSIONE "DISCO"



SUCCESSO MONDIALE!!!

FAI PARLARE IL TUO COMPUTER

- TOMBOLA
- POKER
- SETTEMEZZO



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III - 70



È passato molto tempo dall'epoca in cui l'utilizzatore di un computer doveva colloquiare con la macchina utilizzando il linguaggio di quest'ultima, zeppo di numeri binari esadecimali incomprensibili; ora la macchina ha addirittura imparato a parlare con il nostro stesso linguaggio.
Frutto degli studi più recenti sulla sintesi via software della voce umana, i programmi che vi presentiamo sono dei classici per quanto riguarda il gioco vero e proprio.
La vera novità consiste nell'interazione computer-giocatore che si realizza per tramite di messaggi vocali oltreché mediante il normale uso della tastiera.
Nei giochi Poker e Sette e mezzo, il computer (vostro vero avversario di gioco) assume addirittura sembianze umane ed ha pure un nome. Joe, vostro avversario nel Poker, ha un carattere rude e impenetrabile ma è capace di un gioco estroso a volte imprevedibile; Gino, abile e consumato giocatore di Sette e Mezzo, ha un tic nervoso al sopracciglio sinistro che tradisce talvolta le sue emozioni, impedendogli di conseguire i risultati che meriterebbe.
Ad ogni modo potete sempre contare sull'onestà dei vostri avversari, nel senso che, pur avendone la possibilità, non andranno a «sbirciare» tra le variabili che descrivono il vostro gioco nella memoria del computer, a voi comportarvi onestamente nei loro riguardi.
Prima di cominciare la partita, vediamo insieme le regole dei giochi contenuti in questa versione dei GIOCHI PARLANTI assieme ad una breve descrizione per comprendere meglio il funzionamento.

☆ GIOCHI PARLANTI ☆

TOMBOLA

La Tombola è un gioco di pura fortuna. In questa versione per C64 possono parteciparvi fino a nove persone; una di queste ha l'incarico di 'estrarre', mediante pressione di un tasto, fino a novanta numeri casuali, che vengono via via evidenziati in campo inverso su un 'tabellone' che li contiene tutti. Il numero estratto è declamato ad alta voce dal computer e mostrato, ingrandito, al centro dello schermo. Ogni giocatore può acquistare delle 'cartelle', ciascuna contenente 15 numeri, che sono a loro volta evidenziati in campo inverso in corrispondenza della loro estrazione. Chi tiene il tabellone acquista le sei cartelle che a questo corrispondono; le altre otto cartelle disponibili sono liberamente acquistate dagli altri giocatori.
I premi sono costituiti con il danaro ricavato dalla vendita delle cartelle; le combinazioni vincenti sono l'ambo, il terno, la quaterna, la cinquina (corrispondenti rispettivamente a due, tre, quattro e cinque numeri sulla stessa fila) e la tombola, cioè tutti e quindici i numeri di una cartella o di una sezione del tabellone. L'ammontare del premio per ogni combinazione è fissato dal calcolatore, e mostrato su schermo, in base al prezzo di vendita stabilito per la cartella ed al numero di cartelle in gioco. I premi vengono ritirati via via dal giocatore che realizza il primo ambo, il primo terno, e così di seguito fino alla tombola. Nel caso di vincite contemporanee, (ad esempio ambo realizzato su due differenti cartelle in corrispondenza dello stesso numero estratto), la quota relativa è divisa in parti uguali tra le cartelle vincenti.
Ad ogni vincita corrisponde un messaggio vocale e musicale del calcolatore. Il prospetto riassuntivo delle vincità è mostrato su schermo al termine di ogni partita; a questo segue una opzione che consente di iniziare un'altra partita, o di uscire dal programma.



☆ GIOCHI PARLANTI ☆

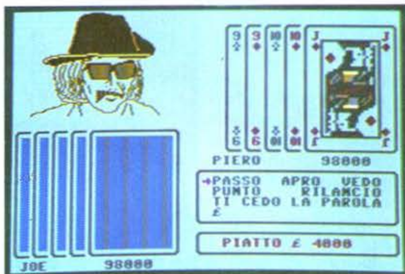
POKER



Il POKER è un gioco d'azzardo in cui intervengono in pari misura fortuna e abilità. Nella versione per C64 un unico giocatore si cimenta col computer. Joe, di cui prima si è detto, è il vostro temibile avversario e, inizialmente, il mazziere.
Il mazzo è formato, in ordine crescente di valore, dalle seguenti carte: nove, dieci, fante, donna, re, asso. All'inizio del gioco i due giocatori dispongono ciascuno di una 'puglia' di Lire centomila; il 'resto' di ogni giocatore, cioè la quantità di danaro di volta in volta posseduta, viene aggiornato al termine di ogni 'mano', cioè di ogni fase di gioco in cui i due giocatori abbiano, almeno una volta, preso la parola.
All'inizio di ogni mano si mischiano le carte; poi i due giocatori versano sul 'piatto' una quota fissa detta 'invito', stabilita, nel nostro gioco, in Lire duemila. Chi ha il mazzo distribuisce quindi cinque carte a ciascun giocatore; le vostre carte, a differenza di quelle di Joe, appaiono subito scoperte e quindi visibili da parte vostra (ma non da parte di Joe).
Le seguenti combinazioni di carte hanno importanza, in ordine crescente, per il gioco: una coppia, due carte di valore uguale; due coppie; il tris, tre carte di pari valore; la scala, cinque carte di semi non tutti uguali in ordine di valore; il full, un tris e una coppia; il colore, cinque carte dello stesso seme non in scala; il poker, quattro carte dello stesso valore; la scala reale, scala di carte dello stesso seme. Nel caso di uguali combinazioni (ad esempio due scale e due coppie doppie formate da carte di ugual valore) è considerato vincente il giocatore che dispone, in assoluto, della carta più alta; nel caso in cui, anche sotto questo aspetto, le due combinazioni non differiscano tra loro (ad esempio due scale al re) conta il valore del seme della carta più alta. In ordine crescente, i semi sono così ordinati: picche, fiori, quadri, cuori. Unica eccezione alle regole ora esposte è la seguente: la scala reale massima (all'asso) di cuori è superata dalla minima di picche, in modo che nessun giocatore possa mai avere la certezza assoluta di vincere. Ciò consente un agevole ricorso al 'bluff', che consiste nel puntare quote elevate pur possedendo una combinazione debole, per scoraggiare l'avversario ed indurlo così a ritirarsi dal gioco.
Dopo la distribuzione inziale delle carte, deve 'parlare' per primo il giocatore che non ha il mazzo. Se egli possiede la 'apertura', può aprire il gioco, versando nel piatto una quota che, nella nostra simulazione, deve essere compresa tra le mille e le ventimila lire; ogni puntata viene comunque arrotondata alle migliaia di lire. La 'apertura' è costituita, in condizioni normali, da almeno una coppia di fanti; ovvero da almeno due assi nei 'piatti di parola', di cui diremo in seguito. L'altro giocatore può 'vedere', uniformandosi alla puntata, o 'rilanciare, cioè aggiungere una ulteriore quota, o 'passare', cioè ritirarsi perdendo quanto eventualmente ha già versato.
Al giocatore che essendo primo a parlare 'passa', oppure 'cede la parola' all'avversario, è consentita in seguito la possibilità di rilanciare. Se in apertura, o nelle fasi successive del gioco, entrambi i giocatori 'passano', quanto fino ad allora puntato va ad incrementare il piatto della mano successiva, senza alcun vincolo sulla apertura. Se invece entrambi i giocatori 'cedono la parola', si ha un piatto di parola': le puntate

rimangono sul piatto e, nella mano seguente, non si dà luogo all'invito; il gioco minimo per poter aprire è la coppia d'assi e la quota di apertura coincide, obbligatoriamente col piatto. Dopo la fase di apertura ogni giocatore, a meno che non si dichiari 'servito', può cambiare alcune delle sue carte, o anche tutte; queste vengono sostituite dal mazziere con quelle rimaste nel mazzo. A questo punto chi ha aperto il gioco ha la parola; egli può cederla, passare, o 'puntare' una quota, similmente a quanto avviene in apertura. L'altro giocatore a sua volta passa, 'vede' la puntata, cioè versa una pari quota e confronta il suo gioco con quello dell'avversario onde stabilire chi vince il piatto, rilancia, o, solo se il primo ha fatto altrettanto, cede la parola. I rilanci possono essere continuati indefinitamente; vince chi, quando si scoprono le carte, ha la combinazione maggiore o chi, se l'altro si ritira, ha effettuato l'ultima puntata o l'ultimo rilancio.
Un'ultima nota: la possibilità di effettuare il 'buio' in apertura non è contemplata in questa versione del gioco.

Se uno dei giocatori perde l'intera 'puglia', cioè ha un resto nullo o negativo, lo schermo mostra un semplice menù in cui si identifica il vincitore dell'ultima fase di gioco e si chiede se si desidera saldare (idealmente) il debito e proseguire, oppure uscire dal programma.
Se si prosegue, viene mostrato l'attuale stato delle vincite e delle perdite e si rientra nel gioco con i resti aggiornati.



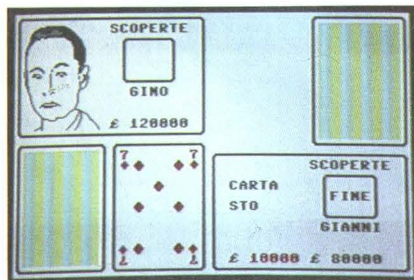
★ GIOCHI PARLANTI ★

SETTEMEZZO



In questo gioco d'azzardo tipicamente italiano il mazzo è di quaranta carte: quelle dall'uno al sette, per le quali sono rispettati i corrispondenti valori numerici, e le figure, il cui valore è fissato in mezzo punto; alla 'matta', cioè al re di denari, si attribuisce un valore intero a piacere o, in alternativa, il valore un mezzo. Nella versione parlante per C64 i giocatori sono due: Gino, le cui azioni sono determinate dal computer, è il vostro avversario e, inizialmente, tiene il banco.

Il mazziere assegna, prima all'avversario e poi a se stesso, una carta coperta. Chi non tiene il banco effettua una puntata su tale carta; l'importo corrispondente o, come vederemo, il suo doppio, sarà ritirato alla fine dal vincitore. Il mazziere distribuisce poi, a richiesta, altre carte, prima all'avversario e poi a se stesso; se la somma dei valori delle carte di uno dei giocatori supera il sette e mezzo, il giocatore non può chiedere altre carte e la sua puntata è dichiarata perdente. Se entrambi i giocatori superano tale limite vince chi tra i due è il mazziere. Se tale limite non è superato, il giocatore resta in gioco e, al termine, la quota è attribuita a chi consegue il punteggio più alto. Il sette e mezzo conseguito con due sole carte (sette e figura, sette e matta, matta e figura) vince il doppio della posta e il giocatore che lo consegue assume il banco. A parità di punteggi, il banco vince. Nel programma, il valore minimo della puntata è fissato in Lire mille; il massimo in Lire diecimila; tutte le puntate sono arrotondate per difetto a multipli di mille. Ogni giocatore dispone inizialmente di una quota di Lire centomila; se un giocatore si trova in debito, cioè se il suo resto è negativo, si ha la possibilità di saldare il debito e proseguire nel gioco, o di uscire dal programma. In caso di proseguimento vengono aggiornati i resti e si tiene conto dello stato attuale delle vincite e delle perdite.





ISTRUZIONI PER L'USO DEI PROGRAMMI

VERSIONE SU CASSETTA

Per caricare un programma, impostare:
LOAD "nome programma",1 <RETURN>
dove "nome programma" è uno dei tre giochi registrati.
Nell'ordine:
Tombola, Poker, Settemezzo

All'apparire del messaggio PRESS PLAY ON TAPE, premere il tasto PLAY del registratore e al termine del caricamento digitare RUN <RETURN >.

VERSIONE SU DISCO

Impostare:
LOAD "*", 8 <RETURN>

Per mandare il programma menu in esecuzione, impostare:
RUN <RETURN>
automaticamente tramite programma menu è possibile selezionare il gioco (con la barra spazio) e far partire il caricamento con il tasto RETURN.

Nelle fasi interattive, i seguenti tasti rivestono importanza ai fini del gioco:

TOMBOLA

tasto SPACE	: estrae il prossimo numero

POKER

tasto SPACE	: muta la posizione di una freccia che consente di scegliere una tra le opzioni attualmente possibili, in conformità alle regole del gioco.
tasti NUMERICI	: impostazione della puntata del giocatore.
tasto RETURN	: convalida una scelta o immette una puntata

SETTE E MEZZO

tasto SPACE	: muta la posizione di una freccia che consente di scegliere tra le opzioni attualmente possibili, in conformità alle regole del gioco.
tasti NUMERICI	: impostazione della puntata del giocatore.
tasto RETURN	: convalida una scelta o immette una puntata
tasto f7	: consente, in fase di cambio delle carte, di scoprire momentaneamente la carta coperta del giocatore che opera da tastiera.



DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT

SEDE LEGALE:
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Angelo Cattaneo
Piero Todorovich

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Wilma Germani

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione
Via Tagliamento, 4 - Milano
Tel. 56.92.110 - 53.92.546

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Milano

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 del 11-2-1985

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 14.000
Numeri arretrati L. 28.000

NOVITA' JACKSON IN EDICOLA



COMPILATION
In ogni numero un favoloso supergame, importato direttamente dall'Inghilterra nelle versioni per C64, C128, MSX, C16, Plus 4.
E in più 20 pagine con un simpatico mixage di giochi, utility, notizie, curiosità, comandi e nuovi prodotti per mantenerti sempre più informato sull'affascinante mondo del tuo home computer.



SUPERCOMMODORE
La rivista di software per i Commodore C64 & 128 nata per soddisfare l'utente più esigente. In ogni numero programmi di utility, giochi, tante informazioni e idee per conoscere sempre di più il proprio computer e crescere nella fantastica arte della programmazione.



BIT
Bit è il mensile dedicato al mondo dei personal computer. Dal piccolo home fino a un passo dal minicomputer notizie, prove, programmi ti introdurranno e aggiorneranno su tutto ciò che vi è di importante nell'ambito dell'informatica individuale.



GIOCHI PARLANTI
Per la prima volta, una raccolta di giochi che utilizzano la sintesi vocale per dialogare con l'utente.
La Tombola, il Poker e il gioco del Sette e mezzo nella simpatica versione gestita dal computer.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI